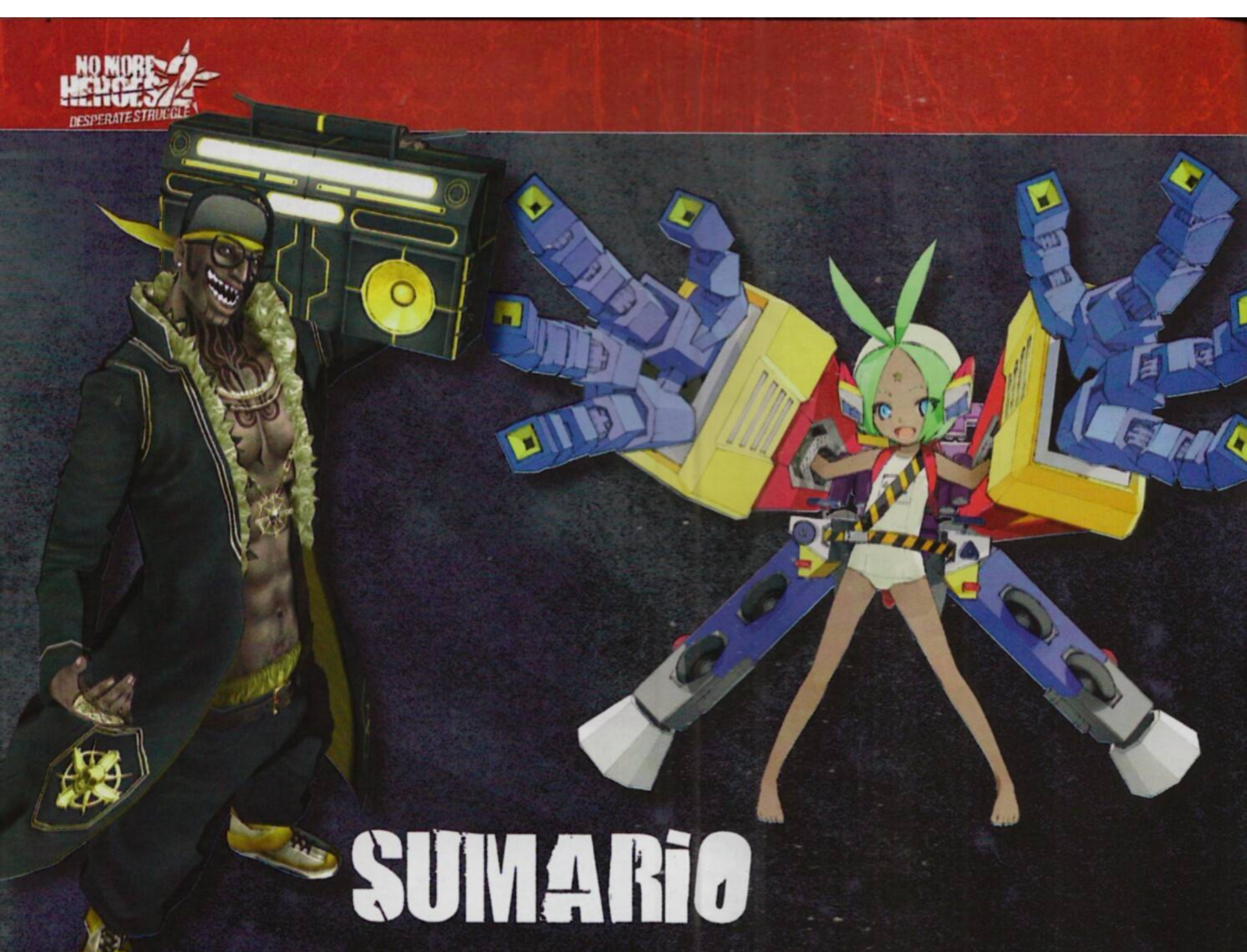
GUÍA PRÁCTICA



NO MORE HEROES 2
DESPERATE STRUGGLE

SUPLEMENTO REALIZADO POR LOS EXPERTOS DE HOBBY PARA NINTENDO IBÉRICA


EL KIOSKO DE MIC____MIC



SUMARIO





ENTRE ASESINOS ANDA EL JUEGO

Me llamo Travis Touchdown y tengo un objetivo en la vida: vengar el asesinato de mi amigo Bishop y recuperar mi puesto en el ranking de asesinos de la AAU.

FANÁTICO DE LAS KATANAS LÁSER Y LA LUCHA LIBRE



EL RANKING me obliga a empezar desde el puesto 51 y acometer 15 combates.



EL MENÚ permite acudir a todos los puntos de interés sin ninguna transición.



LOS JEFES FINALES aguardan al final de zonas que debo limpiar de enemigos.



DOS ANTIGUOS CONOCIDOS colaboran con mi causa de recuperar el trono.

EL ARTE DE LAS ESPADAS LÁSER vuelve a estar de mi lado en mi segunda experiencia en las calles de Santa Destroy. Todo rival que se antepone en mi regreso a la cima de la clasificación de asesinos de la ciudad prueba el filo láser de mis múltiples katanas, que puedo intercambiar en cualquier momento.

LOS FANTOCHES de la ciudad no me suponen un gran escollo, pero, por si acaso reviso los cofres que encuentro a mi paso para rescatar la salud de una buena pizza, las recargas de batería o los fajos de billetes con que engrosar mi esquilmada cuenta bancaria.

LA LUCHA LIBRE también forma parte de mi extenso repertorio ofensivo, sin olvidar los importantísimos movimientos evasivos, esenciales contra los gallitos de la clasificación. Conmigo el cachondeo tiene las horas contadas en esta maldita ciudad.

EL PODER DEL AZAR

EL INDICADOR DE ÉXTASIS funciona como una tragaperras y desencadena golpes especiales: el "BAR" me convierte en tigre, el 7 destruye todo a mi alrededor, la cereza me da rapidez y la campana permite lanzar bolas de energía.



ESTE TRUCO no funciona contra los jefes finales, pero a la chusma callejera la fulmina ipso facto.

NO NECESITO CONSEJOS

UN GENIO COMO YO no necesita consejos, pero la experiencia me dice que hay que vigilar el índice de carga de la katana, pues, en caso de agotarse, no corta ni la mantequilla ni los cofres de objetos.

LOS QTE se desatan cada vez que le zurro de lo lindo a un enemigo y son el momento justo para mover el Wiimote y rebanar en pedazos tanto a ese enemigo como a aquéllos que estén alrededor. De no aprovecharlo con jefes, mi cabeza corre peligro.



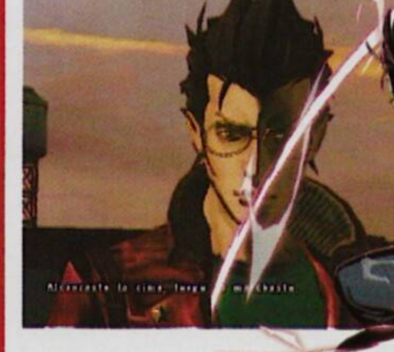


LOS GOLPES ESPECIALES se superan con golpes de muñeca.

INDIVIDUOS SIN ESCRÚPULOS

Mi carácter de antihéroe me impide tener muchos amigos, pero algunos se me acercan, igual que un villano que me las pagará.

TRAVIS TOUCHDOWN



ESTE SOY YO, el antiguo número 1 del ranking de la Asociación de Asesinos de Santa Destroy. Me tomé un período sabático fuera del negocio, y ahora que he decidido volver, me obligan a remontar de nuevo desde la posición 51 del ranking. Esos malditos desgraciados no saben con qué clase de antihéroe están tratando. La muerte de Bishop, casi mi único amigo en la ciudad, es motivo más que suficiente para encaramarme de nuevo a lo alto de la clasificación y desbancar al máximo responsable, un empresario de la pizza al que ajusticiaré.

HENRY



MI HERMANO GEMELO, mayor que yo según dice, tuvo una dura batalla conmigo en el pasado. Sin embargo, le salvé la vida y, como agradecimiento, diríase que está por la labor de sumarse a mi causa.

SHINOBU JACOBS



ES UNA JOVEN a la que derroté en el pasado. Ahora ha vuelto y me idolatra hasta el punto de llamarme "maestro" Travis e intentar besarme.

SYLVIA CHRISTEL



ESTA BELLEZA DE AGENTE se encarga dentro de la AAU de asignarme los combates clasificatorios. Pero es algo más que eso: divorciada de mi hermano, muestra una actitud contradictoria. No le importa matar a traición, pero teniendo en cuenta que gusta de flirtear conmigo...

JASPER BATT JR.



LIDERA LA LISTA DE ASESINOS, pero este retaco está a la cabeza de mi lista negra. Ordenó matar a Bishop y su cabeza pende de un hilo.



LA ESCALERA DE LOS ASESINOS

El ranking de la AAU alberga a los asesinos más violentos y sanguinarios de Santa Destroy, pero para mí solo será un paseo saltar del puesto 51 al número 1.

SKELTER HELTER (PUESTO 51º)



ESTE ESPADACHÍN dice querer vengarse de mí por matar a su hermano años atrás. ¡Debió de ser tan fácil que no lo recuerdo!

EL PRIMER COMBATE para volver a la cima del mundo no es más que un recordatorio en forma de tutorial de los movimientos básicos que están a mi disposición para realizar con ese extraño artilugio llamado Wiimote.

IGUAL QUE SU HERMANO, este pazguato muestra poca resistencia a mis acometidas. Basta con fijarle de frente y acometerle con la katana, aprovechando así para desentumecer los músculos tras un período sabático como el mío. Aun con la cabeza fuera



de sus goznes, antes de irse al infierno el pobre chaval me amenaza. Para mi sorpresa, Sylvia, esa vieja conocida mía, aparece y me felicita por volver al redil de los asesinos.

NATHAN COPELAND (50º)



UN RAPERO de los barrios bajos me espera en el Hotel Resort. Lástima que interrumpa su cita íntima con dos bellas señoras.

ESTE FAN DE LA PEOR MÚSICA me recibe "encantado" en la lujosa suite de su hotel. Su cordial bienvenida bien merece ser correspondida con el poder de mi katana láser.

EL RADIOCASETTE que carga a hombros le sirve para lanzar misiles... una de esas rarezas de raperos de mala muerte. También se apoya en la lámpara que cuelga del centro de la habitación, que baja desde el techo, así como en unos bustos leoninos que, por arte de magia, lanzan rayos.



Además, una especie de pequeñas cintas transportadoras aparecen en el suelo. En cualquier caso, nada grave para alguien tan puesto en la materia como este buen menda.

CHARLIE MACDONALD (25º)



ESTA ESTRELLA DEL FÚTBOL AMERICANO aguarda en el estadio, acompañado por sus groupies y un robot descomunal.

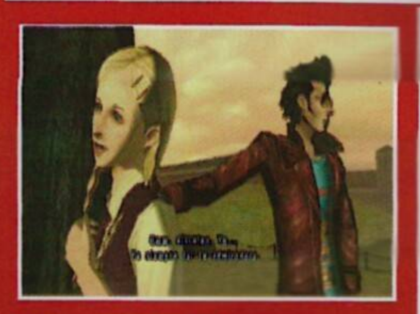
UNA LUCHA DE MECHAS es lo que me proponen este buen mozo y sus compinches: mi Glastonbury contra su Death Parade. La dimensión del combate merece la pena, ya que me permite adelantar en un santiamén desde el puesto 50 hasta el 25.

LOS ATAQUES ESPECIALES determinan la suerte del combate. He de golpearle sin recibir para que así mi barra se cargue y la suya se reduzca. De lo contrario, me puede soltar un balonazo en toda la cara. La clave es



saltar hacia él cuando usa su rayo de energía, aprovechando para esquivarle y poder golpearle tras aterrizar en el suelo. Al final del combate le mando de un golpe a la estratosfera.

KIMMY HOWELL (SIN RANKING)



ESTA CHIQUILLA de aspecto inocente dice ser mi fan número uno, ¡y hasta me ha dedicado un poema de amor! Lástima que este tan mal de la azotea.

AL MARGEN DEL RANKING, este combate se me presenta al volver por voluntad propia al motel y descubrir una nota de Sylvia en la que me informa de la existencia de una campeona universitaria de katana láser, que me llama Travis "el Grande".

SU FLAUTA se convierte en una espada con dos filos que, no sé por qué, me recuerda tremendamente a algún malvado de ficción galáctica. Kimmy quiere derrotarme para hacerme suyo, y la verdad es que sus ataques son extremadamente rápidos. Además de los mandobles con



la espada, también lanza pompas explosivas. Tras dejarla inconsciente, prefiero perdonarle la vida. En el futuro, cuando se colegie, es posible que vuelva a por mí, pero me remordería la conciencia acabar con una vida tan inocente como la suya.

MATT HELMS (24º)



ESTE SER DEMONÍACO fue abandonado hace 30 años, cuando era un niño. Hizo un pacto con el diablo, mató a sus padres y su aspecto se volvió grotesco.

ESTA ALMA EN PENA habita en el Punto Akashic 1, un cementerio tétrico y apartado de la civilización. Antes de llegar a él me abordan algunos mastondontes con una motosierra como arma, por lo que debo andarme con mucho ojito, ya que se muestran bastante reticentes a morir.



EL HACHA QUE LLEVA es bastante contundente, pero su variedad de ataques es más bien limitada. La lucha se desarrolla en una cabaña abandonada, pero a mí no me supone ningún trauma, si es que ésa era su intención. Con esquivar y atacarle una y otra vez me basto y me sobro para desenmascararle. Una vez derrotado, asisto atónito a su nuevo aspecto, el de un niño atormentado y tocado por la mano nada amable de Lucifer. En cualquier caso, me aúpo al puesto 24 y ya veo el ecuador del ranking.

CLOE WALSH (23º)



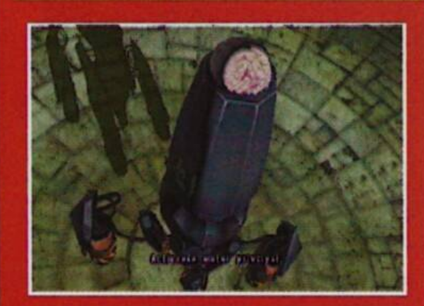
UNA PRESA encerrada en una celda de alta seguridad tiene que estar tocada del ala. Es el caso de esta mujer, embutida en un bonito traje de cuero.

UNA PRISIÓN DE ALTA SEGURIDAD en medio del mar es, sin duda, el lugar idóneo para encerrar a los que no se saben comportar en sociedad, y allí es donde Cloe Walsh tiene su "hogar". Es el segundo Punto Akashic que me encuentro a lo largo de mis andanzas por Santa Destroy.



INTENTA ENVENENARME a la más mínima posibilidad, lo que me deja atontado durante unos instantes. También es experta en abalanzarse como una loba sobre mis huesos, pero me la puedo quitar de encima sin problemas. Al final no me queda otro remedio que fulminarla con un montón de cortes, pero así es la vida. Al acabar con ella la prisión explota y Silvia me recoge en helicóptero... pero me deja caer al mar para que vuelva nadando, no sin antes lanzarme un corazoncito de despedida.

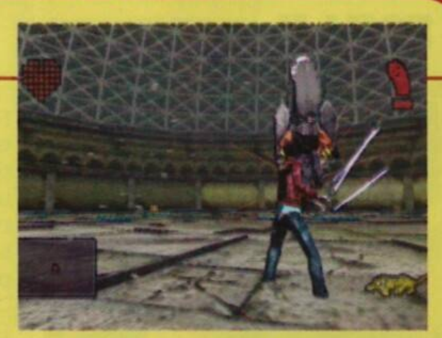
DR. LETZ SHAKE (10º)



ESTE VIEJO ENEMIGO ha mantenido la vida implantando su cerebro en una máquina. Llegó a ser quinto de la lista, pero Henry se me adelantó y acabó con él.

SYLVIA FIJA UN COMBATE ROYALE en el que se reúnen en el Estadio Destroy doce participantes del ranking de asesinos. Gracias a eso, tengo la oportunidad de pasar directamente del puesto 22 al 10, enfrentándome únicamente a una máquina de destrucción que ha atrapado a mi hermano Henry en forma de metal.

EL ROBOT HUMANO va saltando hacia los extremos del escenario, así que no me queda otra que perseguirlo para poder tenerlo a tiro y golpearlo. El problema es que el escenario se hunde de cuando en cuando, por



lo que he de resguardarme en los trozos del escenario que no vibran. Si no, puedo acabar aplastado y muy dolorido. En ese sentido, el tonto de Letz Shake me marca cuándo resguardarme con su cuenta atrás vociferada a los cuatro vientos.

MILLION GUNMAN (9º)



LOS RICACHONES también gustan de ver su nombre en la lista oficial de asesinos. Sin embargo, a este Shinobu le priva de seguir disfrutando de su pasta gansa.

SHINOBU JACOBS, una jovencita a la que ya derroté en el pasado, se pone de mi lado y me facilita mi ascenso en la clasificación. Con ayuda de su espada metálica, más clásica que la láser que yo poseo, derrota tanto a este multimillonario como a New Destroyman, otro viejo conocido de mis andanzas pretéritas.

EL PISTOLERO MILLONARIO recibe a la dulce Shinobu en la cámara del banco de Santa Destroy, un lugar a la altura de sus fardos de dinero. Antes, para llegar ahí, Shinobu debe atravesar varias zonas, en una de las cua-



les hay que activar dos interruptores que parecen inalcanzables lanzándoles ondas de su espada desde lejos. Ya en el combate, el enemigo usa un revólver con el que no suele fallar a menos que yo salte, pero su cadencia de tiro es muy limitada.

NEW DESTROYMAN (8º)



OTRO ENEMIGO RESUCITADO del pasado, aunque en este caso, por partida doble. El que fuera un hombre es ahora una mezcla dual de hombre y robot.

UN DEPÓSITO ABANDONADO es el lugar elegido por esta pareja semirobótica para aparecérsele a Shinobu y dedicarle todo tipo de piropos absurdos. Es motivo suficiente para que mi buena amiga los acabe convirtiendo en picadillo, algo que por otra parte ya hice yo con anterioridad.

LA ELECTROCUCIÓN CONJUNTA es una de sus estrategias favoritas. Los dos luchan simultáneamente y, si se derrota a uno de ellos, el inconveniente es que intentan resucitarse entre sí, pero lo hacen con tan poca vitalidad que no cuesta volver a tum-



barlos. Uno de ellos, el más duro, pasa gran parte del tiempo volando, pero siempre baja, y ese es el momento en el que hay que fundirlo a mandobles. Si no baja, también es posible subir por las cajas a las estructuras elevadas y tirarle ondas.

RYUJI (7º)



ESTE SAMURÁI me espera en el Punto Ironclaw con un poder de ataque descomunal e incluso la habilidad para conducir una potente motocicleta.

SHINOBU ME ENTREGA antes de este enfrentamiento la Rose Nasty, dos katanas dobles con un poder y una rapidez deslumbrantes. Eso sí, rehúso besarla cuando se me acerca sugerentemente, porque esa relación parece muy de película porno.

EL COMBATE CON RYUJI empieza a lomos de una moto. Debo chocar con él sirviéndome del nitro de mi montura para arrojarle por el acantilado. Sin embargo, logra sujetarse y me plantea un difícil reto, ya que también es un tipo ducho en el manejo de la katana. El halo de luz que proyecta



en forma de dragón es muy traicionero, sobre todo cuando descarga mi espada. Ahora bien, los continuos choques de espada siempre me benefician. Al derrotarle estoy dispuesto a perdonarle la vida, pero Sylvia saca una ametralladora y...

MIMMY (SIN RANKING)



ESTA NIÑITA aparece en uno de los misteriosos sueños de Henry después de que rescate al bueno de mi hermanito de las zarpas del maligno Letz Shake.

LA TURBIEDAD DE LOS SUEÑOS lleva a Henry a imaginarse en dura pugna con una niña pseudorobótica llamada Mimmy. Tras sacarle de la plancha de metal en la que estaba convertido, parece que la influencia de mi cama no le ha hecho ningún bien.

HENRY MANEJA UNA KATANA, igual que su genial hermano, o sea yo, aunque la suya recibe el nombre de Vosmir. En su pelea contra Mimmy se ve obligado a mantener las distancias, ya que, pese a su reducido tamaño, la niña es una máquina de armas tomar. Sus enormes mano-



plas robóticas le permiten repartir guantazos con la fuerza de un remolino, pero se la puede abordar esquivando su ataque y colocándose a su espalda. Tras despertar de su sueño, Henry me permite subir al puesto 5 tras derrotar a varios asesinos.

MARGARET MOONLIGHT (4º)



ESTA GÓTICA de aspecto oscuro y bello me recibe en el tejado del Supermercado Guan a la luz de la luna llena y con una canción de lo más pegadiza.

NO LO APARENTA, pero esta jovenzuela es una francotiradora de tomo y lomo. Lleva a cuestas dos guadañas que le sirven para rebanarme el pescuezo, claro, pero también para convertirlas en un arma de largo alcance con un gran poder.

SUS CAÑONAZOS pueden incluso derribar los cubos de metal presentes en la zona, que me permiten esconderme momentáneamente y que albergan trozos de pizza en su interior, muy útiles para recuperar salud llegado el momento. Justo cuando sale el halo violeta a su alre-



dedor significa que va a disparar, por lo que en ese momento tengo que rodar a un lado para no comerme el perdigón de lleno. Así, rodando me puedo acercar a ella hasta tenerla a mano y poder atizarle de cerca, momento en que deja de disparar.

CAPTAIN VLADIMIR (3º)



ESTE ASTRONAUTA sigue pensando en los términos de la guerra espacial entre la URSS y Estados Unidos, pero él y su astronave Volk están acabados.

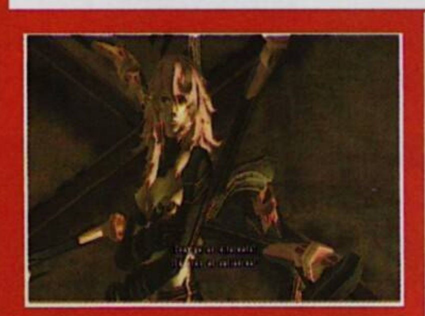
LA AUTOPISTA ROLLING CRADLE me conduce hasta el combate. A bordo de mi moto, tengo que conducir sin que nadie me moleste. Recargo el nitro solo con arrasar las señales y cajas que salen a mi paso.

UN CAMPO DE TRIGO alberga la batalla, con la presencia desde lo alto de la estación espacial rusa. He de cuidarme mucho cuando el capitán parece elevarse hacia el cielo, pues en ese momento sus compinches espaciales lanzan un rayo de luz que no puede augurar más que la muerte si llega a cogerme. Vladimir utiliza



una pantalla magnética como escudo, lo que obliga a buscarle la retaguardia para herirle, hasta que se le rompe. Además, lanza pedruscos descomunales que debo esquivar. Al final se dedica a lanzar un peligroso rayo que proyecta en 360º.

ALICE TWILIGHT (2º)



LA MUJER ARAÑA es tan sugerente como poderosa. Lamenta la violencia de todos los combates clasificatorios, pero por algo es la segunda del ranking.

LA ANTESALA DEL FIN me planta frente a una belleza más que considerable. Espera en el Punto Akashic 3, después de un extenso complejo de viviendas. Alice cuenta con cinco brazos biónicos que le permiten empuñar simultáneamente nada menos que cinco katanas láser, como si fuera un auténtico arácnido.

SU COLA METÁLICA es tan peligrosa como sus katanas, pues le permite suspenderse en el aire y lanzar proyectiles láser, algo que utiliza especialmente en la parte final de la contienda, cuando ya está en las últi-



mas. En ese momento resulta muy útil rodar para esquivar. Tengo que aprovechar los continuos choques de espada, pues son la mejor oportunidad para hacerle morder el polvo. Tras verme obligado a matarla, le juro a Sylvia acabar con la AAU.

JASPER BATT JR. (1º)



ESTE RARO PERSONAJE tiene el control de gran parte de Santa Destroy como buen empresario de la pizza que es. Su liderazgo del ranking será su condena.

JASPER ES EL ÚLTIMO OBSTÁCULO para recuperar mi cetro de asesino. Al llegar a su torre, intenta engañarme con tres supuestas cabezas de Sylvia, Henry y Shinobu.

EL COMBATE SE DIVIDE EN TRES. En la primera parte va montado en un cochecito volador. Para bajarle, tengo que buscar el choque con la espada cuando intenta atropellarme o hacer que los sensores rojos le golpeen. En la segunda parte se vuelve musculoso y da unas tortas como panes. La clave es ir de frente mientras esquivo sus murciélagos, rodar



cuando me intenta machacar y luego contraatacar con fuerza. He de alejarme de la ventana para que no me tire por ella. En la tercera parte es un gigante que intenta aplastarme y lanzar vaho, pero se deja dar la puntilla fácilmente. ¡Di adiós a Travis!

EL TIEMPO LIBRE ES DIVERSIÓN

Entre combate y combate no olvido mis aficiones, que son muchas. Los trabajos alternativos de Santa Destroy me dan un buen dinerillo para ropa y armamento.

MATANZA MÁXIMA

ESTAS MISIONES se me ponen a disposición desde que Sylvia me deja en el motel una nota acerca de Kimmy Howell, tras llegar al puesto 25. Hay un total de diez, que he de desbloquear a medida que avanzo en el ranking. Una vez superadas, me gano el derecho a vestir sin ningún chaleco que me moleste.

LOS ENEMIGOS son los responsables directos de la muerte de Bishop. En algunos casos debo derrotar a varios rivales en un tiempo límite, mientras que otras veces basta con liquidar al objetivo, que suele vestir de traje y cargar consigo una pistola.



LAS MISIONES DE UN SOLO OBJETIVO las puedo superar sin tener que matar a los guardaespaldas del susodicho.

GIMNASIO DE RYAN

EL EJERCICIO FÍSICO es una obligación para aumentar mi salud y mi poder, sobre todo de cara a derrotar a los asesinos más poderosos. En la cinta de correr tengo que alternar los pasos y fijarme en la dirección de avance. El boxeo me obliga a patear y dar puñetazos a mancuernas mientras esquivo los besos del entrenador.



RYAN, el dueño del gimnasio, es una loca de mucho cuidado.



EL PRECIO sube en 2000 por cada uno de los siete niveles.



LA ENERGÍA se entrena en la cinta de correr, algo sencillo.



EL MÚSCULO es más difícil de sacar por culpa de los reflejos.

BIZARRE JERRY 5

ESTE JUEGO DE RECREATIVA es la joya de la corona en mi abarrotada habitación de motel. Siempre lo he tenido allí. Con su estilo de anime y su toque picantón, se juega como un shoot'em up, el típico matamarcianos de avance en vertical. Tiene un único nivel repleto de enemigos, y al terminarlo, además de la motivación del ranking, se desbloquea un auténtico deleite de vídeo.



LOS DISPAROS están a la orden del día en esta maravilla.



HAY 5 PERSONAJES, cada uno con su estatus de rapidez y tiro.

JEANE

MI GATA, además de hacerme compañía, es uno de los pocos seres vivos a los que aprecio. Sin embargo, ha ganado unos cuantos kilos, así que tengo que obligarla a hacer ejercicio (ya sea con un juguete, saltando, estirándola o dándole un masaje), pero alimentándola también para que esté feliz. Además, al bajar de 5 kilos su movimiento me inspira la técnica "Step-In Slice".



JUGAR CON ELLA le hace perder gramos, pero la enfurruña.



LA COMIDA le pone más feliz y contenta que unas pascuas.

TRABAJOS ALTERNATIVOS

FUERA INSECTOS

- **DESBLOQUEO:** LLEGAR AL PUESTO 51 DEL RANKING
- **NIVELES Y TIEMPO:** 4 (2:00, 2:00, 3:00 Y 3:00)
- **PUNTUACIONES:** SALTAMONTES (100), RATA (200), ABEJA (300), ESCORPIÓN (500) Y G. ESCORPIÓN (1500)



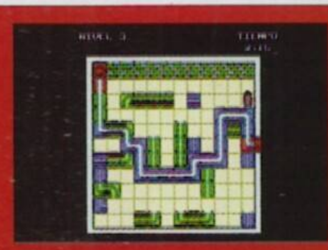


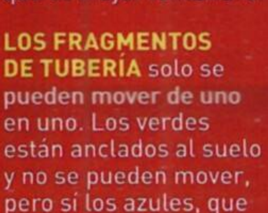
LOS BICHOS han infestado la ciudad y esta es mi primera oportunidad para ganarme una pasta con la que cubrir gastos. Para ello, basta con exterminar a estos pequeños y repugnantes seres.

SUCCIONAR es la clave para superar los sucesivos niveles con éxito. No debo frenar la succión cuando tenga un bicho cerca, ya que el más mínimo roce puede acabar conmigo. Cuando aparecen los escorpiones gigantes, hay que usar insecticida o piedras para aturdirlos, o jamás pasarán por el aro.

ACOMODAR LA TUBERÍA

- **DESBLOQUEO:** LLEGAR AL PUESTO 51 DEL RANKING
- **NIVELES Y TIEMPO:** 4 (VARIABLE)
- **PUNTUACIONES:** TUBERÍAS AZULES (30), TUBERÍAS VERDES (60)







LA EXPANSIÓN ha hecho que las tuberías y el alcantarillado de Santa Destroy estén a rebosar. Como no soy nada tiquismiquis, puedo emular al mejor Mario y dominar las aguas residuales igual que el mejor fontanero.

LOS FRAGMENTOS DE TUBERÍA solo se pueden mover de uno en uno. Los verdes están anclados al suelo y no se pueden mover, pero sí los azules, que pueden ser rectos o en forma de codo. Así, hay que ir creando una tubería antes de que el agua se escape, sabiendo que el camino corto no siempre es el mejor.

RECOLECTOR DE COCOS

- **DESBLOQUEO:** LLEGAR AL PUESTO 50 DEL RANKING
- **NIVELES Y TIEMPO:** 4 (1:30, 2:00, 2:30 Y 2:00)
- **PUNTUACIONES:** 150 POR COCO Y BONIFICACIÓN POR TIEMPO



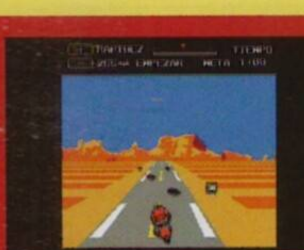


LA TRADICIÓN asegura que uno no es un hombre de bien hasta que ha recogido su primer coco. Es la mejor manera en que puedo concienciar a los chavales de la ciudad para que se conviertan en tipos de provecho.

CON LA MOCHILA he de recoger los cocos, después de patearlos de los numerosos árboles. Los cocos solo rebotan una vez y a la segunda ya no se pueden coger, por lo que hay que jugar mucho con los giros a izquierda y derecha y la velocidad, según la altura del cocotero y la presencia de insectos.

PIZZA CON VENGANZA

- **DESBLOQUEO:** LLEGAR AL PUESTO 50 DEL RANKING
- **NIVELES Y TIEMPO:** 4 (1:30, 1:45, 2:00, 2:00)
- **PUNTUACIONES:** BONIFICACIÓN SEGÚN EL TIEMPO EMPLEADO





PIZZA BATT está dejando a todas las pizzerías competidoras en bancarrota. Sabiendo que su dueño es mi némesis, el encargo de Pizza Suplex de hacer sus entregas es todo un honor para mi persona.

MANEJAR LA MOTO es una tarea sencilla. Basta con esquivar los coches y los charcos de aceite, así como coger los nitros. Por lo general, casi no hace falta tocar la maneta del freno, salvo en la cuarta entrega. Por lo demás, debo subir o reducir la marcha según la velocidad supere o no los 150 km/h.

TRABAJOS ALTERNATIVOS

LA BARBACOA

- DESBLOQUEO: LLEGAR AL PUESTO 25 DEL RANKING
- NIVELES Y TIEMPO: 3 (6, 9 Y 12 CLIENTES)
- PUNTUACIONES: BIEN (400-800-2000) Y DELICIOSO (800-1800-4000)



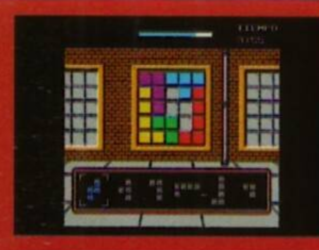


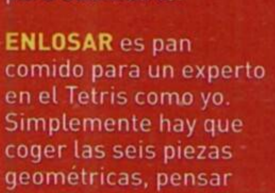
EL CHEF de un asador se ha contagiado del mal de las vacas locas y me toca a mí hacerle a la gente la carne a la plancha en su punto... bueno, el que cada uno considera "suyo": poco, medio o muy hecho.

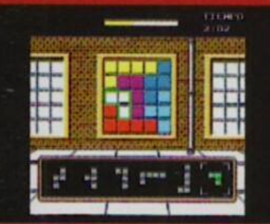
LA CARNE cambia de color desde el rosa hasta el verde oscuro, tras ponerla sobre la parrilla. En cada ronda hay que llenar una barra de satisfacción de los clientes, según el punto exacto en que les retire el filete. La referencia visual del deseo del cliente es más limitada a medida que se alarga mi jornada laboral.

ENLOSAR CON ESTILO

- DESBLOQUEO: LLEGAR AL PUESTO 25 DEL RANKING
- NIVELES Y TIEMPO: 1 (5:00)
- PUNTUACIONES: BONIFICACIÓN SEGÚN EL TIEMPO EMPLEADO







LA CONSTRUCCIÓN es un negocio de lo más lucrativo, como saben los que controlan los tejemanejes del mundillo empresarial. Y, como yo también soy fan del lucro, el accidente de un obrero es una buena razón para sustituirle.

ENLOSAR es pan comido para un experto en el Tetris como yo. Simplemente hay que coger las seis piezas geométricas, pensar la manera de engarzarlas en forma de cuadrado, rotarlas y ajustar su posición. El tiempo no apremia excesivamente, por aquello de la crisis inmobiliaria.

SER BASUREADO

- DESBLOQUEO: LLEGAR AL PUESTO 24 DEL RANKING
- NIVELES Y TIEMPO: 4 (1:30, 2:00, 2:30, 3:00)
- PUNTUACIONES: 500 POR CADA PIEZA (3, 5, 7 Y 10 EN CADA UNO DE LOS 4 NIVELES)





LOS RESIDUOS han supuesto siempre un problema de depósito, y en Santa Destroy alguien tuvo la genial idea de almacenarlos en el espacio exterior, con el peligro de que acabaran regresando.

SER ASTRONAUTA es la mejor manera de poner fin a ese problema. Con ayuda de un propulsor de aire, me ha tocado recoger los montones de basura y almacenarlos en un transbordador. El problema es que los meteoritos y la atracción de la gravedad terrestre pueden hacerme dar muchos tumbos.

PICA TAN BIEN

- DESBLOQUEO: LLEGAR AL PUESTO 23 DEL RANKING
- NIVELES Y TIEMPO: 1 (2:00)
- PUNTUACIONES: ESCORPIÓN NEGRO (200), AZUL (250), ROJO (300), VERDE (1000) Y BLANCO (10000)





LOS ESCORPIONES se han extendido por la ciudad, con el peligro que suponen sus picaduras venenosas. Mi deber es exterminar la plaga de estos odiosos bichejos.

CON AYUDA DE UNAS PINZAS hay que acercarse con sigilo hasta los escorpiones y echarles el guante a traición. De lo contrario, tienden a revolverse y lanzar picotazos mortales de necesidad. Cuanto más grandes, más dinero para el bote, pero también más venenosos. Sólo los postes de primeros auxilios me pueden curar de su veneno.





LA VENGANZA TIENE SU PREMIO

Mis andanzas por Santa Destroy son el marco perfecto para hacerme con todo tipo de armas, ponerme a la última en moda o descubrir secretos ocultos.

TODO ARSENAL TIENE UNA CUNA DE NACIMIENTO

LA KATANA es la clave para hacer frente a los combates clasificatorios de la ciudad. Al principio me basto con una, pero luego puedo hacerme con otras tres más, comprando dos de ellas en la tienda y recibiendo otra de manos de Shinobu. Ella misma, con una katana clásica de acero, y mi hermano Henry también cuentan sus propias espadas, para un total de seis entre los tres.

LOS MOVIMIENTOS DE LUCHA son otra de mis pasiones. Para ponerlos en liza debo acercarme a los enemigos y luego hacer que den con sus huesos en el suelo. La mayoría los recojo por la calle, para luego aprenderlos previa consulta en la estantería de mi habitación.

MI MONTURA me ayuda a superar algunos combates desde una perspectiva diferente. Lo bueno de ella es que es una bestia muy agradecida que casi se conduce sola, con acelerador, freno y nitro.



EL LABORATORIO DE NAOMÍ vende la Camellia Mk-3 y la Peony, muy poderosa.



LA ROSE NASTY es una katana doble que Shinobu me entrega al llegar al puesto 8.



LAS TÉCNICAS DE LUCHA se consultan en la estantería de mi cuchitril de motel.



LA MOTO es un buen complemento en algunos trabajillos muy concretos.

ROPA PARA ABURRIR

LA MODA es un mundo apasionante. Como me encanta vestirme con todas las prendas y complementos que se puedan imaginar, suelo visitar con frecuencia una tienda en la que comprar cosas de todas las formas y colores.

CUANDO ME CANSO DE UN LOOK puedo cambiar a mi gusto de camiseta, chaqueta, pantalones, gafas de sol, muñequera, cinturón y zapatos. Porque ser un asesino no significa que vaya hecho unos zorros.



AIRPORT 51 oferta trapitos de todo tipo para vestir a la última.



EL ARMARIO almacena toda la ropa adquirida con mi cartera.

MUERTE SÚBITA

LLEGAR AL PUESTO 1 DEL RANKING no pone fin a mi labor en Santa Destroy. Una vez hecho, puedo acceder al modo Muerte Súbita, donde esperan, sin ningún preámbulo, los 15 jefes a los que he dado matarile.

ACABAR EL JUEGO me permite volver a plantarme al inicio con los mismos atributos, pero con la posibilidad de elegir un nuevo nivel de dificultad, el Amargo, que se añade al Dulce y al Suave.



EL CUADRO permite luchar con todos los enemigos del ranking.



SU PODER es inmenso y obliga a adoptar buenas estrategias.

UN CÓCTEL LLENO A REBOSAR

Cine de terror, videojuegos, música japonesa, cómic... las influencias culturales que ha plasmado Suda 51 en su juego son de lo más variadas. Aquí van algunas de ellas.

LA MÚSICA, SIEMPRE PRESENTE



EL NOMBRE DEL JUEGO es una referencia al tema de The Stranglers "No More Heroes", que dio título al segundo álbum del grupo, publicado en 1977.

Aunque la banda sonora está impregnada por una mezcla del techno más tradicional del grupo Detroid, la electrónica "nu-rave" y piezas bailables que combinan "soul" y "nu-jazz", aún hay lugar para disparatados cameos de cultura popular oriental, como J-Rock y Japan Pop, al más puro estilo "Morning Musume" (incluidos en la serie anime y videojuego que consume Travis en sus ratos libres.

TAKASHI MIIKE



ESTE DIRECTOR DE CINE JAPONÉS realiza una pequeña aparición en el juego: en una secuencia le regala a Shinobu Jacobs la doble katana que empuña Travis. La idea de que el protagonista porte dos armas blancas la propuso el propio Miike.

En Japón, este director es famoso por su irreverencia y cintas cargadas de ultraviolencia. Ha firmado la trilogía sobre la yakuza "Dead or Alive" y clásicos del terror como "Audition" y "Llamada perdida".

EL NÚMERO 51



EL NÚMERO DE ASESINOS que hay que superar es 51. No es casualidad, porque es el número favorito de Suda 51, el creador del juego. Su nombre real es Goichi Suda (en japonés, Go significa 5, e Ichi 1).

STAR WARS



APARTE DE LA ESPADA DE LUZ, hay otras referencias a la saga de George Lucas, como el sentido del honor, el bien y el mal e incluso el linaje. Como colofón, Shinobu también pierde un brazo en la primera parte.

METAL GEAR SOLID



HAY MÚLTIPLES GUIÑOS a la saga. En un nivel nos infiltramos entre soldados con cierta ceguera, como los del primer «MGS». También nos enfrentamos a un astronauta soviético, como en «MGS 3».

HOSTEL



EN EL NIVEL DE LA MANSIÓN de psicópatas con fenómenos paranormales donde luchamos con Matt Helms, el propio personaje no es el único guiño a la saga de terror "Hostel". Sylvia también dispara en la cabeza a un niño, como en una escena de "Hostel II".

HELTER SKELTER



HELTER SKELTER lleva el nombre de una canción de Los Beatles que el asesino Charles Manson interpretó como una señal del diablo. El personaje se parece a Sephirot, de «Final Fantasy», y su hermano, Skelter Helter, tiene un parecido notable con Cloud.

KICK ASS



KIMMY HOWELL es toda una experta en artes samurais pese a su corta edad. Su presentación y forma de actuar recuerdan mucho al personaje de Hit Girl en "Kick Ass", el cómic de Mark Millar dibujado por John Romita Jr. que ahora salta al cine.

MECHAS



ESTOS ROBOTS GIGANTESCOS son admirados por la juventud japonesa, y también tienen un hueco reservado en «No More Heroes 2». El propio Travis guarda en su piscina un gigantesco robot bípedo con el que combate a determinados enemigos.

THE WARRIORS



EN ESTA PELÍCULA, que aquí se llamó "Los amos de la noche", se enfrentaban varias pandillas que iban uniformadas de forma extravagante. En el juego también hay bandas uniformadas, como las animadoras que ayudan a Charlie McDonald.

TRAGAPERRAS



CUANDO HACEMOS UN COMBO, la pantalla se llena de iconografía relacionada con las máquinas tragaperras americanas, mezcladas con estética de 8 bits y píxeles que se disparan. A Suda 51 le encanta la fusión entre la cultura oriental y la occidental.


HOBBY CONSOLAS
axel springer
Este suplemento se vende inseparablemente
con el número 225 de la revista Hobby Consolas
the home of japanese games
Wii
18
© 2009 Marvelous Entertainment, Inc. All rights reserved.
Licensed to and published by Rising Star Games Limited.